



## Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi “Kids Learning” Berbasis Android bagi Guru SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar

Khairun Niswa<sup>1\*</sup>, Adib Jasni Kharisma<sup>2</sup>

### **Keywords :**

Game Edukasi;  
Android;  
Kids Learning;  
Pelatihan.

### **\*Corresponding Author**

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan  
Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Medan  
Sumatera Utara 20238 Indonesia  
Email: khairunniswa@umsu.ac.id

### **History Artikel**

**Received:** 15-05-2021

**Reviewed:** 18-05-2021

**Revised:** 13-05-2021

**Accepted:** 14-06-2021

**Published:** 20-06-2021

**Abstrak.** Rendahnya tingkat kesadaran dan kemampuan guru secara umum mengenai media pengajaran yang lebih modern dengan mengikuti zaman kemajuan teknologi menyebabkan para guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dan sulit untuk memotivasi siswa karena para guru masih mengajar dengan metode yang sudah usang dan kuno. Kurangnya inovasi serta sulitnya sarana dan prasarana menyebabkan kreativitas guru terhambat, padahal negara Indonesia merupakan salah satu pengguna ponsel pintar terbesar di dunia. Penggunaan ponsel pintar atau smartphone sebenarnya dapat difungsikan dalam peningkatan pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa. Salah satu cara edukasi yang dapat meningkatkan gairah dan motivasi siswa adalah dengan game. Tentunya game yang dimaksud adalah game edukasi sangat menarik dalam bentuk “Kids Learning”. Android adalah sistem operasi seluler yang berisi sistem operasi, middleware, dan aplikasi untuk perangkat berbasis linux. Penggunaan metode game edukasi “Kids Learning” diharapkan dapat diaplikasikan dan digunakan dengan android untuk mempermudah guru dalam menggunakannya. Tujuannya adalah tentunya siswa menjadi lebih termotivasi dan minat belajar lebih tinggi karena anak-anak menyukai game. Hal ini dimaksudkan agar dengan mengimplementasikan hasil dari game edukasi ini, siswa dapat belajar dengan lebih efektif, berpikir kreatif dengan lebih baik, dan memperoleh akses ke pengetahuan yang lebih canggih



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

## **Pendahuluan**

Karena pembatasan pada sekolah dengan sistem tatap muka, pembelajaran dalam jaringan (daring) tidak hanya terjadi di pendidikan tinggi dan menengah, tetapi juga di pendidikan tingkat dasar selama pandemi saat ini. Menurut survei para peneliti, pembelajaran daring masih menghadapi berbagai tantangan yang muncul dari waktu

ke waktu, seperti keterbatasan guru dalam menguasai pembelajaran daring. Hal ini disebabkan tidak semua guru mampu menggunakan aplikasi pembelajaran daring, dan ketersediaan alat dan perangkat elektronik juga dapat mendorong pembelajaran daring, serta masalah sinyal dan kuota saat pembelajaran daring terjadi.

Pada pembelajaran daring, siswa sering dilaporkan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa juga kurang dapat mengungkapkan aspirasi dan pendapatnya, sehingga menyimpulkan bahwa pembelajaran daring tidak lebih menyenangkan daripada pembelajaran tatap muka. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ratnaningsih (2013) yang menemukan bahwa karena pembelajaran online siswa tidak mengambil peran aktif dalam pembelajarannya, pembelajaran menjadi tidak menarik dan kegairahan serta minat belajar siswa menurun.

Beberapa alat, seperti *whatsapp*, *zoom*, *web blog*, *edmodo*, dan lainnya, juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Karakteristik produk, aspek proses, aspek sikap, dan penerapan merupakan semua aspek media pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2013). Aplikasi daring adalah program perangkat lunak yang digunakan untuk pembelajaran daring dengan tujuan membuat siswa lebih terlibat dan mandiri. Siswa dapat mengakses pembelajaran daring dan menyelesaikan tugas dengan menggunakan program internet seperti grup *whatsapp*, *google*, dan program pembelajaran. Tujuan dari aplikasi daring adalah untuk mengajarkan kemandirian dan keaktifan siswa (Zhafira et al, 2020; Sherly et al, 2021).

Berdasarkan penjelasan dan latar belakang yang telah dijelaskan di paragraf sebelumnya, para peneliti telah menemukan bahwa pembelajaran daring adalah jenis pembelajaran yang melibatkan penggunaan perangkat digital dan internet untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan mandiri.

Transmisi konten dan informasi, serta tugas dan kontak aktif antara guru dan siswa, semuanya merupakan bagian dari proses pembelajaran daring. Vitianingsih (2016) menjelaskan bahwa terdapat banyak aplikasi pembelajaran online untuk mendukung pembelajaran *online*, dan setiap aplikasi pembelajaran *online* memiliki sistem dan cara kerja masing-masing, seperti aplikasi game edukasi “Kids Learning” yang

memiliki tampilan menarik dan berisi berbagai materi yang dapat membantu menambah pengetahuan siswa sekolah dasar (Putra et al, 2016)

Terdapat elemen pembelajaran di dalam game ini, seperti angka, huruf, warna, bentuk datar, buah, hewan, mobil, planet, dan speaker, yang dapat membuat game menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Motivasi belajar adalah keinginan untuk mengejar sesuatu guna mencapai suatu tujuan yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi diartikan sebagai pergeseran energi seseorang yang ditandai dengan sentimen dan reaksi untuk mencapai tujuan, sedemikian rupa sehingga munculnya motivasi pada diri seseorang ditandai dengan adanya pergeseran energi, baik disadari maupun tidak. Singkatnya, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal yang dapat menimbulkan emosi dan sentimen untuk membantu seseorang mencapai tujuan belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal yang memotivasi seseorang untuk mengembangkan emosi dan perasaan tertentu guna mencapai tujuan. Sasaran yang dimaksud dalam situasi ini adalah tujuan belajar atau tujuan yang dia tetapkan untuk dirinya sendiri saat dia menjalani proses pembelajaran, serta tujuan untuk hasil belajar yang diinginkan. Motivasi belajar juga dapat memotivasi dan mendorong seseorang untuk mengambil tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Tujuan pembelajaran, pencapaian hasil belajar, dan sebagainya berada pada situasi ini. Tujuan dari pengabdian ini adalah membantu dan melatih para pengajar di Sekolah Dasar Muhammadiyah 02 Pematangsiantar dalam penerapan media pembelajaran pelatihan game edukasi “Kids learning” berbasis android.

## Metode Pelaksanaan

Metode penelitian untuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode untuk menggali makna yang dianggap berasal dari masalah

manusia. Ketika orang membaca berita, mereka memiliki masalah dari berbagai perspektif, sehingga penelitian mengumpulkan data dalam bentuk kata-kata (Butarbutar et al, 2020; Hutabarat et al, 2020). Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 12 Mei 2021 bertempat di Sekolah SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar pada pukul 09.00-11.00 WIB. Adapun peserta pelatihan ini berjumlah 9 orang yang meliputi kepala sekolah, guru dan juga operator tata usaha, yaitu:

1. Khairani Wardah, S.Ag (Kepala Sekolah)
2. Dra. Mardiah (Guru)
3. Ma'a Khairida Hafni S.Pd. SD (Guru)
4. Evi Damayanti, S.Ag (Guru PAI)
5. Dewi Wahyuni, SPd,I (Guru)
6. Susilawati, S.Pd (Guru)
7. Heni Sukmawati, S.Pd. (Guru)
8. Erna Susilawati, SPd,I (Guru)
9. Fahriza Fahmi (Operator/ TU)

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dengan cara presentasi dan juga memperkenalkan game edukasi yaitu *Kid Learning* berbasis android. Beberapa peralatan yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu laptop, infocus, android, internet, mikrofon dan juga layar.

### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan penilaian awal berupa pengamatan yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan mengunjungi sekolah mitra. Hasilnya sekolah-sekolah ini masih menghadapi tantangan serius dalam menerapkan praktik pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif selama pandemi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 02, terdapat sejumlah permasalahan atau hambatan di sekolah, khususnya dalam proses pembelajaran. Secara umum guru belum mampu memberikan pembelajaran yang lebih inovatif dan dinamis yang berpusat pada

siswa, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi kurang terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya kesadaran guru tentang bagaimana menyiapkan media pembelajaran daring membuat mereka kurang mampu mengulas dan merefleksikan isu-isu yang muncul dalam kegiatan pembelajaran, serta merancang pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan model atau taktik pembelajaran aktif berdasarkan isu terkini. Oleh karena itu, ia yakin akan ada upaya berupa pelatihan guru tentang media pembelajaran yang akan dilakukan untuk game edukasi berbasis android ini, yang meliputi penggunaan media dan sumber belajar yang efektif dan menarik.

Hasil wawancara yang diungkapkan kepala sekolah sesuai dengan fakta di lapangan. Pada pra survey awal ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan monoton sehingga mengakibatkan siswa kurang terlibat dan tertarik pada kegiatan pembelajaran. Akibatnya, tidak ada bukti bahwa guru mengevaluasi dan merefleksikan masalah yang terjadi selama proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik. berdasarkan masalah yang ditemukan.

Beberapa masalah yang terkait dengan proses pembelajaran ditemukan sebagai hasil dari analisis skenario, antara lain:

1. Kegiatan belajar masih dilakukan dengan cara tradisional (monoton).
2. Minimnya perhatian dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan rendahnya minat belajar siswa.
3. Kurangnya pemahaman guru tentang pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Rendahnya pemahaman para guru dalam penyusunan media pembelajaran daring. Bahkan ada beberapa guru yang tidak mengetahui istilah ini.

Keempat temuan di atas merupakan masalah mendesak dan membutuhkan

perhatian segera. Guru SD Muhammadiyah 02 akan mampu menilai dan merefleksikan permasalahan atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran melalui pelatihan media daring, serta menguasai taktik belajar mengajar yang lebih kreatif dan mengasyikkan, sebagai hasil dari kegiatan pelatihan ini. Pelatihan ini penting agar mereka dapat merencanakan dan melaksanakan pengajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. sebagai keterampilan yang harus dikuasai dalam mengikuti dan menguasai ilmu yang berkembang pesat, berkualitas, yang mengarah pada peningkatan kreativitas dan daya pikir kritis peserta didik sebagai keterampilan yang harus dikuasai dalam mengikuti dan menguasai ilmu yang berkembang pesat

Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran daring yang meliputi penggunaan media dan materi pembelajaran permainan edukasi yang efektif dan menarik merupakan salah satu cara untuk mengatasi tantangan tersebut.

Selanjutnya evaluasi dan refleksi terhadap berbagai masalah atau kendala penyebab rendahnya kualitas pembelajaran. Evaluasi dan refleksi tersebut dapat direalisasikan. Dalam pelaksanaan pelatihan media pembelajaran online ini para guru mengidentifikasi permasalahan dan melakukan refleksi terhadap permasalahan tersebut untuk dicari solusinya, dan sekaligus sebagai dasar dalam mendesain kegiatan pembelajaran berdasarkan *factual problems* untuk diimplementasikan pada pembelajaran berikutnya. Desain pembelajaran yang disusun menggunakan strategi-strategi pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan. Dalam hal ini para guru dapat memilih dan menyesuaikan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi permasalahan yang ada.



**Gambar 1. Foto bersama tim pengabdian dan peserta kegiatan**

Sumber: Dok. Pengabdian, 2021



**Gambar 2. Ketua Tim PKM mempresentasikan materi pelatihan**

Sumber: Dok. Pengabdian, 2021



**Gambar 3. Demo penggunaan kids learning melalui android oleh para peserta**

Sumber: Dok. Pengabdian, 2021

## **Simpulan dan Saran**

Guru dilatih dan didampingi dalam pengembangan media pembelajaran pada kegiatan ini, yang dimulai dengan pembuatan proposal dan diakhiri dengan penyusunan hasil laporan. Guru juga akan belajar tentang metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta dibantu dalam

menentukan dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai berdasarkan kesesuaian kesulitan belajar yang ada dengan karakteristik metode pembelajaran khusus yang dibutuhkan. Singkatnya, para guru harus menguasai taktik pembelajaran untuk mentransformasikan pola pikir pembelajaran, dimana pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, karena siswa bukan lagi mata pelajaran pasif yang hanya mendengarkan dan menulis konten yang dijelaskan oleh guru (*teacher centered learning*) tetapi didominasi oleh siswa (*student centered learning*), dengan guru lebih berperan sebagai fasilitator dalam prosesnya.

### Ucapan Terimakasih

Para peneliti mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas izin dan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Pendanaan terhadap pelaksanaan kegiatan ini diberikan pada tahun 2021.

### Daftar Rujukan

Butarbutar, E. S. ., Sinurat, B. ., Herman, & Purba, L. (2020). Idiomatic Expressions in “A Thousand Words” Movie. *Actual Social Science Review*, 1(1). Retrieved from <https://syniutajournals.com/index.php/ASSR/article/view/159>

Hutabarat, E., Herman, Silalahi, D.E., and Sihombing, P. S. R. (2020). An Analysis of Ideational Metafunction on News Jakarta Post about Some Good Covid-19 Related News. *VELES Voices of English Language Education Society*, 4(2), 142-151. Retrieved from <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/veles/article/view/2526>

Putra, D. W., Nugroho, A.P., dan Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46-58. DOI: <http://dx.doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>

Ratnaningsih, M. (2013). *Pelatihan penggunaan classroom language dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar di kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sherly et al. (2021). Socialization for the Implementation of E-Learning Teaching Models for Teachers and Education Staffs at SMA Sultan Agung Pematangsiantar. *ABDI DOSEN: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(2), 275-280. DOI: <https://doi.org/10.32832/abdidos.v5i2.879>. Retrieved from: <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ABDIDOS/article/view/879>

Sudjana, N. dan Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.25139/ojsinf.v1i1.220>

Zhafira, N. H., Ertika, Y., dan Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen (JBKSM)*., 4(1), 37-45. DOI: <https://doi.org/10.35308/jbkan.v4i1.1981>